

Module Leeftijdseigen kenmerken



Inhoudsopgave

1	Inleiding	3
1.1	Inhoud.....	3
1.2	Competenties	3
1.3	Doel	3
2	Achtergrondinformatie	4
2.1	Inleiding	4
2.2	Spel in ontwikkeling	5
2.2.1	De ontwikkelingsfase	5
2.2.2	Wat is spelen?	5
2.3	Spelinteresse	7
2.3.1	De bever	7
2.3.2	De welp	8
2.3.3	De scout.....	9
2.3.5	De roverscout.....	10
2.3.6	Een overzicht	11
2.4	Leeftijd en ontwikkelingsfasen.....	13
2.5	Beschrijving per leeftijdsgroep	13
2.5.1	Bevers	14
2.5.2	Welpen	17
2.5.3	Scouts	18
2.5.4	Explorers	20
2.5.5	Roverscouts	22
2.6	Jeugd en jongeren met een beperking of met ander gedrag	23
2.6.1	Kinderen met een aandachtsstoornis.....	23
2.6.2	Kinderen met een contactstoornis.....	24
2.6.3	Kinderen met gedragsproblemen.....	24
3	Werkvormen	26
3.1	Schema 1: het raamwerk van de training.....	26
3.2	Schema 2: het draaiboek	27
3.3	Aanleiding/uitleg	28
Doel.....		28
3.4	Beschrijving van de onderdelen	28
3.5	Werkvorm 1: Het kind in jezelf.....	28
3.6	Werkvorm 2: Situatiebeschrijving	29
3.7	Werkvorm 3: Probleemgedrag en beperkingen	29
4	Toets.....	31
4.1	Toetscriteria	31
4.2	Uitleg toetsvorm.....	31
4.3	Antwoordmodel/beoordelingsformulier	32
Bijlage 1:	kaartjes	33

1 Inleiding

1.1 Inhoud

Deze module gaat over de leeftijdseigen kenmerken van jeugdleden in de speltakken. Er wordt gekeken naar het spel dat bij de ontwikkelingsfasen hoort. De ontwikkeling van de leeftijdsgroepen wordt uitgewerkt in cognitieve, lichamelijke, sociale en emotionele aspecten.

1.2 Competenties

Speltak	Nr C3 BWS	Nr C3 ER	Competentiekolom 3	H	K	V
BWS	19	(leeg)	Spanningsdynamiek en fantasie.	1	1	
	20	(leeg)	Omgaan met beperkingen.	1	1	
BWSER	17	17	Leeftijds- en gedragskenmerken eigen en opvolgende leeftijdsgroep (inclusief basis breinontwikkeling).	1	1	
	18	18	Consequenties voor begeleiding (mate bieden structuur/toekennen verantwoordelijkheid) en spel.	1	1	
	19	(leeg)	Spanningsdynamiek en fantasie.	1	1	
ER	(leeg)	19	Spanningsdynamiek en fantasie. Groepsdynamiek, teamrollen, management en (bege)leiderschap	1	1	

1.3 Doel

Na het doorlopen van deze module:

- weet je wat de kenmerken zijn van de ontwikkelingsfasen;
- weet je wat het verband is tussen het spel en de ontwikkeling passend bij de leeftijd;
- kun je inschatten wat voor jouw speltak en de speltakken onder en boven je, relevante leeftijdsontwikkelingen zijn.

2 Achtergrondinformatie

2.1 Inleiding

Ieder mens maakt een lange ontwikkeling door. Die ontwikkeling begint bij de geboorte en eindigt in principe niet; je blijft je hele leven leren en veranderen. In de opvoedkunde wordt echter wel van een einde in de ontwikkeling gesproken. Hiermee wordt bedoeld dat de ontwikkeling stopt op het moment dat de mens eigen verantwoordelijkheid heeft genomen van zijn eigen doen en laten, op eigen kan benen staan en onafhankelijk is.

De ontwikkeling vindt plaats zowel op geestelijk als op lichamelijk vlak. Deze twee zijn wel van elkaar te onderscheiden, maar niet te scheiden. De mens ontwikkelt zich als geheel, in zijn totaliteit. Er wordt dan ook gesproken van de psychosomatische ontwikkeling van de mens: alles hangt met elkaar samen.

Het kind maakt allerlei ontwikkelingen door. Deze ontwikkeling verloopt per individu in een eigen tempo. Soms leert het heel snel, maakt het allerlei veranderingen door. Dan staat het weer een tijdje stil, valt misschien zelfs een beetje terug om het geleerde te verwerken, en gaat dan weer verder. Behalve deze individuele ontwikkeling zijn er ook ontwikkelingsfasen te onderscheiden. Dit zijn kenmerken per leeftijdsgroep. Zij geven de accenten aan die in een bepaalde periode de hoofdrol spelen.

We gaan in op vier ontwikkelingsterreinen: verstandelijk, lichamelijk, sociaal en emotioneel. In de beschrijving beginnen we met de peuter/jonge kleuter om de relatie van de voorgaande periode met de beverleeftijd te schetsen.

Deze module bestaat uit drie delen. Het eerste deel gaat over de beleving van het spel, het tweede over de ontwikkeling van kinderen en jongeren. Het derde deel gaat over ander gedrag of problematisch gedrag waar je mee te maken kunt krijgen en waar je rekening mee moet houden. In het eerste deel gaat het over de ontwikkeling van kinderen en jongeren in de diverse speltakken. Om de ontwikkeling overzichtelijk te maken, is gewerkt met schema's. Je kunt het schema dat van toepassing is snel lezen om een beeld te krijgen van de typische kenmerken van de leeftijdsgroep waarmee gewerkt wordt. In de rechterkolom is te lezen waar leidinggevendend aandacht aan kunnen besteden.

Door bestudering van deze module wordt basale kennis van het ontwikkelingsniveau van kinderen in de betreffende speltak verkregen. Met deze kennis zijn leidinggevendend in staat pedagogische veiligheid te bieden.

In elke speltak kan ander gedrag, problematisch gedrag, voorkomen. Om inzicht te krijgen in de uitingen van ander gedrag is dit onderwerp beschreven in het tweede deel van de module. Door kennis te verkrijgen over dit gedrag kan in het schrijven van het jaarplan en de spelprogramma's rekening worden gehouden met de gewenste aanpak. Bij ander gedrag wordt ook beschreven welke basale pedagogische aanpak wenselijk is.

Het is en blijft belangrijk om over de ontwikkeling en voorkomend ander gedrag met het team en waar noodzakelijk met de groepsbegeleider of het bestuur te overleggen. Bespreek visie, standpunten en aanpak met elkaar om duidelijkheid te krijgen en pedagogische veiligheid te garanderen.

2.2 Spel in ontwikkeling

Elke leeftijdsgroep kent eigen accenten met betrekking tot de lichamelijke, verstandelijke, sociale en emotionele ontwikkeling die resulteren in een voorliefde voor bepaalde spelen en activiteiten bij deze leeftijdsgroep. Toch kan zo iets geliefds als touwtje springen bij 9- tot 12-jarigen het ene moment helemaal 'in' zijn, en een maand later absoluut 'uit'.

Het spreekt vanzelf dat als een kind moe is, hij dan even die samenwerking die nodig is bij dat ene teamspel, niet kan opbrengen. Buiten dat, in elke groep zijn er kinderen die minder of juist meer kunnen dan het algemeen gangbare voor die leeftijdsgroep. Ook deze kinderen moeten wel worden uitgedaagd door de spelen en activiteiten die worden aangeboden. Het is dus van belang dat een leider goed kijkt en luistert naar de kinderen of jongeren uit zijn groep, en met ze praat. Bij het programmeren met jeugdleden is dat laatste zelfs in toenemende mate 'ingebouwd' in de programma's van de opeenvolgende leeftijdsgroepen. Hierna zal worden ingegaan op het observeren, en daarbij vooral op de punten waarop kan of moet worden gelet.

Kennis en inzicht in de spelinteresse is echter van weinig waarde als deze niet wordt omgezet in het kiezen van de juiste spelen en activiteiten, passend bij de leeftijdsgroep.

2.2.1 De ontwikkelingsfase

Het is belangrijk dat leidinggevend inzicht hebben in de ontwikkeling van kinderen en jongeren. Dat hij hen kan begrijpen. De leeftijdseigen kenmerken komen aan bod binnen de training om de ontwikkelingsaspecten (de sociale, verstandelijke, lichamelijke en emotionele) apart en per leeftijdsgroep te behandelen. De spelinteresse kan niet los worden gezien van de ontwikkeling. Het is daarom belangrijk deze verbanden te leggen.

2.2.2 Wat is spelen?

Spelen voor de kinderen is:

- leren;
- de wereld ontdekken;
- nodig om ervaringen te verwerken;
- ontwikkelen.

Kinderen ontwikkelen zich op verschillende gebieden:

- Grote motoriek (lopen, springen, klimmen, etc.).
- Fijne motoriek en zintuigen (spelen met lego, ruiken, voelen, zien, etc.).
- Sociaal (hoe ga je met anderen om, wat vinden anderen van mij?).
- Emotioneel (blij zijn, boos worden, teleurgesteld raken, etc.).
- Fantasie en creativiteit.
- Taal en denken.

Spelen is dus enorm waardevol! Hierna zullen we de vier 'betekenissen' van spelen verder uitwerken, bij enkele staan concrete suggesties die in de speltak kunnen worden uitgewerkt.

2.2.2.1 Spelen is leren

Door te spelen, leren kinderen allerlei dingen. Ze leren met de ruimte om te gaan, ze leren samenwerken, ze leren afstanden schatten, etc. Er zijn zelfs spelen die zijn gericht op dit leren; bijvoorbeeld informatieve spelen of spelletjes waarbij de kompasgrepen toegepast moeten worden.

2.2.2.2 Spelen is de wereld ontdekken

Kinderen leven in een heel andere wereld dan volwassenen. In de doelstelling van Scouting Nederland staat onder andere dat binnen Scouting de mogelijkheden van de wereld worden ontdekt. Dit ontdekken doen de kinderen door veelzijdige activiteiten te doen, waar zij op hun leeftijd plezier in hebben.

2.2.2.3 Spelen is nodig om ervaringen te verwerken

Elk jeugdlid komt met zijn of haar eigen ervaringen van de afgelopen week naar de bijeenkomst. Voor sommige kinderen is het geen punt om deze ervaringen even te vergeten en meteen lekker met de groep mee te spelen. Andere kinderen zijn dan nog bezig met de dingen die ze in de afgelopen tijd hebben beleefd. Soms kunnen hun ervaringen worden verwerkt in het spel.

2.2.2.4 Spelen is ontwikkelen

Het ontwikkelen van de motoriek

Bij Scouting wordt geen trainingsprogramma aangeboden om de motoriek van kinderen te ontwikkelen. Wel is het belangrijk om goed te kijken naar de motoriek. Wat kunnen kinderen wel en wat kunnen ze nog niet op een bepaalde leeftijd? Hierbij zal er zeker een verschil zijn tussen de verschillende kinderen. Hier moet je als leidinggevende natuurlijk rekening mee houden.

Sociale ontwikkeling

Op het moment dat kinderen in een groep zitten, komen ze anderen tegen en moeten ze hiermee rekening gaan houden. De sociale ontwikkeling hoeft dus niet bewust te worden ontwikkeld. Het kan wél goed zijn als leidinggevendenden jezelf een paar vragen stellen:

- Wat verwachten we van kinderen in een groep?
- Moeten ze aan alle activiteiten meedoen?
- Verwacht je van iedereen hetzelfde?
- Wat voor sfeer vind je belangrijk?

Fantasie en creativiteit

De fantasie van kinderen is eindeloos. Vaak is het de kunst om de fantasie van de kinderen niet door een volwassen blik te beperken, maar kinderen juist aan te moedigen en te stimuleren om hun fantasie goed te gebruiken. Dit betekent dat leidinggevendenden goed moeten kijken en luisteren én lekker met de kinderen moeten kunnen meespelen.

Voor creativiteit geldt eigenlijk hetzelfde. Als kinderen met een probleem bij de leidinggevende komen, is het verleidelijk om een pasklaar antwoord te geven in plaats van ze te stimuleren zelf naar een antwoord of oplossing te zoeken. Hierbij moeten natuurlijk wel de mogelijkheden van de kinderen in de gaten worden gehouden, maar vaak kunnen ze met een kleine aanwijzing weer aan de slag.

Taal en denken

Voor een deel zijn kinderen met taalspelletjes bezig. Ze bedenken nieuwe woorden, ze zeggen versjes op en ze zingen liedjes. Leidinggevendenden kunnen ze hierbij stimuleren door een enthousiaste reactie. Daarbij zijn het vertellen van verhalen, het voorlezen van gedichtjes, een gesprekje over de afgelopen week of zomaar een babbeltje belangrijke bijdragen aan de taalontwikkeling.

Ook bij de oudere leeftijdsgroepen speelt dit een rol. Het blijft belangrijk dat ze uitgedaagd worden te zeggen wat ze denken. Voorbeelden hiervan zijn het vertellen wat hun interesseert of waar ze juist een hekel aan hebben.

Hierbij dient extra gelet te worden op de taal die gebruikt wordt: scheldwoorden, 'trendy' woorden, stoere taal. Daarnaast is het belangrijk dat iedereen mee kan komen. Taal is een belangrijk instrument bij de communicatie in de groep.

2.3 Spelinteresse

Hierna volgt een beschrijving van de spelinteresse per leeftijdsgroep met daarbij de consequenties voor de begeleiding. In deze reeks worden de hoofdpunten genoemd. De ontwikkeling is in principe niet in vakjes op te delen; ontwikkeling loopt steeds door. Daarnaast zijn er natuurlijk ook grote individuele verschillen.

2.3.1 De bever

De bever is tussen de 5 en 7 jaar oud en speelt om te leren. In het spel leert hij om te gaan en rekening te houden met anderen. Spelen is van belang om de steeds groter worden mogelijkheden te trainen.

Situaties of ingrijpende gebeurtenissen worden nagespeeld, op die manier wordt de realiteit naar de eigen hand gezet en wordt zo beter begrepen.

Een bever hoeft niet voortdurend onder toezicht te spelen. Hij kan al wat langer 'achter op het pleintje' bij zijn vriendjes spelen, want hij weet dat 'thuis' binnen handbereik is.

In het spel is hij spontaan, origineel, en beweeglijk. Het is de leeftijd om te beginnen met het gericht aanleren van vaardigheden als zwemmen, gooien, vangen, voetballen, etc. Er tekenen zich tussen de kinderen onderling grote verschillen af: 'de stoere', 'de stille', 'haantje de voorste'. Ook de verschillen tussen jongens en meisjes worden ontdekt.

De bevers genieten van samenspel. Ze zijn goed in het navertellen van verhalen en gebeurtenissen en hebben oog voor details. Fantasie wordt uitgeleefd in spel. Het verschil tussen fantasie en werkelijkheid loopt nog door elkaar heen. Doordat de fijne motoriek nu veel beter ontwikkeld is, zijn puzzels, lego, knippen en rijgen leuke activiteiten.

Spelbegeleiding

- Veel verschillende materialen, spelletjes, activiteiten en verhalen aanbieden.
- Geef ruimte voor zelfstandig spelen, zonder inbreng van de begeleider; ongedwongen en vrij spelen.
- Introduceer groepsspelletjes, met activiteiten waarbij het samen bezig zijn een belangrijk element is.
- De uitleg van een spel moet aansluiten bij de belevingswereld. Je kunt zeggen: 'Hier is je plek', maar beter is te zeggen: 'Hier is je berenhol, als er straks geklopt wordt ga je kijken wie er is'.
- De activiteiten mogen niet te lang duren.
- Neem niet allerlei verschillende spelvormen op in één activiteit, doe dit liever één voor één.
- Op een groot speelveld of in een grote zaal voelen de kinderen zich verloren. Geef door middel van touwen of stoelen hun speelruimte aan.
- Speel in op de karakters van de kinderen: rem haantjes de voorste af en nodig de stille kinderen uit.

2.3.2 De welp

Een welp is tussen de 7 en 11 jaar oud en maakt onderdeel uit van een speltak die zich kenmerkt door grote onderlinge verschillen. De jongsten kunnen zich echt nog wat verloren voelen in de groep en de oudsten doen echt al mee met de 'grote jongens en meiden'.

In deze leeftijdsperiode maken de kinderen een hele ontwikkeling door. Door toename van lichaamskracht en coördinatie oefent het kind, in een niet te stuiten behoefte van bewegen, vele nieuwe vaardigheden: duikelen, stoeien, in bomen klimmen, hinkelen, werpen, en vangen. Deze vaardigheden worden ook wel de grondvormen van het bewegen genoemd. Daarbij kan een beweging eindeloos worden herhaald, zoals duikelstangen of schommelen. De bewegingen worden meer gecoördineerd en verfijnd. Het blijft moeilijk om lang geconcentreerd achter elkaar met iets bezig te zijn.

Samen spelen, het optrekken met vriendjes uit de buurt, is belangrijk. Er vormen zich nog geen vaste vriendenploegen als bij de elf- en twaalfjarigen.

In deze leeftijd leert het kind verder omgaan met groepsverhoudingen – de sterke leider, de meelopers – en moet het ook zelf voor zijn plaats gaan knokken. Voor het eerst komt ook voorzichtig het prestatievermogen naar voren: je meet je mogelijkheden en onmogelijkheden met de ander. Het kind heeft nog veel fantasie en de drang om de wereld te ontdekken leidt tot prachtige spelen die eindeloos kunnen duren. Bijvoorbeeld geheime hutten, oorlogje, ziekenhuisje, of toneel spelen. Ook worden er spelletjes gespeeld die enigszins aan spelregels gebonden zijn, zoals knikkeren, tikkertje, of verstopperje.

Activiteiten die de welp verder onderneemt, zijn bijvoorbeeld schrijven, eigen verhalen maken, handenarbeid, lezen, technisch lego, denkspelletjes en gezelschapspelletjes.

De interesse van welpen in de wereld is enorm. Ze zijn zeer leergierig en willen weten hoe de dingen werken. Het is de leeftijd waarop ze eigen hobby's krijgen, verzamelingen aanleggen en over zeer gespecialiseerde onderwerpen veel weten te vertellen.

Spelbegeleiding

- Welpen zijn ondernemend; ze willen veel leren en kunnen. Bied daarom een grote verscheidenheid activiteiten en spelletjes aan. Ze moeten worden uitgedaagd.
- Breng veel variatie in de activiteiten aan en sta niet te lang stil bij de activiteiten.
- Kom tegemoet aan de bewegingsdrang. Veel bewegen dus!
- Groepspelletjes worden prachtig gevonden. De jongsten moeten dit echter nog echt leren. Houd hier rekening mee! Vooral het eerst samenspelen als team is lastig. Bij voetbal hangen ze met een hele kluit om de bal. De oudere kinderen hebben meer gevoel voor tactiek en samenspel.
- De welpen hebben de neiging steeds maar door te gaan met hun activiteiten. Het is daarom prettig dat de leidinggevende de grenzen aangeeft. Zorg voor rustpunten in het programma, bijvoorbeeld theedrinken, een concentratiespel of vertel een verhaal.
- Er is nog veel fantasie in hun spel. Maak daarom gebruik van de vaste thema's, zelf verzonden thema's sluiten hier prachtig bij aan. Zorg dat de thema's in avontuurlijke verhalen worden verwerkt. Doe een appèl op hun creativiteit en expressie.

2.3.3 De scout

Scouts zijn tussen de 11 en 15 jaar oud en in deze leeftijdsgroep ontstaan hechte vriendengroepen. Eigen groepjes die samen sporten, hobby's hebben of lekker kletsen in de eigen kamer. Het is belangrijk om ergens bij te horen en echt interesse te hebben voor elkaar.

Groepswerk komt veel aan bod; zowel groepsspelen, teamspelen, als samen een veldkeuken bouwen. Ze leren gemakkelijk nieuwe dingen en willen veel zelf kunnen. Ze moeten dit vooral ook (aan anderen) laten zien.

Prestaties leveren is belangrijk, dikwijls gaat het nog meer om de groepsprestaties dan om individuele competitie. Lichamelijk kunnen scouts enorm veel; ze zijn lenig, snel en ze overzien de ruimte. Bewegingen zijn daardoor veel gericht; ze kunnen uren bezig zijn om iets onder de knie te krijgen (bijvoorbeeld koppen, spagaat maken, hiphop dansen, etc.).

Ze houden van spelen met spelregels, maar deze moeten wel uiterst rechtvaardig worden gehanteerd. Ze zijn in voor allerlei verschillende activiteiten. Als het niet te kinderachtig wordt gepresenteerd, zijn ze voor heel veel dingen warm te krijgen.

Het is heerlijk om er met een groepje alleen – dus zonder leiding – op uit te trekken. Speurtochten, hikes, of op de fiets naar het kampterrein. Het zorgen voor jezelf – kamperen, koken, een eigen plek maken – vinden ze prachtig, al hebben ze er soms nog veel aanwijzingen bij nodig.

Scouts zijn sterk gericht op de realiteit: het spel moet niet te fantasierijk worden. Thema's worden gebruikt als rode draad. Daarnaast slaan informatieve en samenwerkingsactiviteiten enorm goed aan. Dit heeft direct te maken met de vorming van waarden en normen.

Spelbegeleiding

- Bied veel activiteiten aan die inspelen op samenwerking en groepswerk.
- Daag scouts uit om prestaties te leveren samen met anderen, en niet ten koste van anderen.
- Geef tactische aanwijzingen. Gebruik spelregels en wees rechtvaardig in het hanteren van die regels.
- Een grote verscheidenheid aan activiteiten is uitdagend. De scouts willen veel weten en kunnen. Technieken en vaardigheden spreken hen enorm aan. Als begeleider moet je hiernaast ook de spelkant en hun fantasie en creativiteit blijven aanboren.

2.3.4 De explorer

Explorers zijn tussen de 15 en 18 jaar. In deze leeftijd maakt de jongere een versnelde groei door, er zijn veel lichamelijke veranderingen. Dit is niet altijd prettig. Je ziet dat ook aan ze af, de bewegingen zijn slungelachtig en onzeker. Er zijn er die goed zijn in sport en beweging, zij zullen er zeker mee doorgaan, ook al omdat het een goede mogelijkheid is om er aanzien mee te krijgen. Het is voor de explorer belangrijk om iets te zijn. In sport, in techniek of toneel; het maakt niet uit. Er moet iets zijn waaraan je je eigen waarde kunt ontlenuen.

Ze zijn op deze leeftijd gevoelig voor kritiek. Al die veranderingen maken hen onzeker. Ze zitten tussen 'wal en schip'; ze zijn geen kind meer, maar ook nog niet volwassen. Vragen als: 'Wie ben ik?', 'Wat wil ik?', 'Wat kan ik?' zijn actueel. Door experimenteren komen ze op ideeën en vinden ze antwoorden op hun vragen. Het is de leeftijd waarop ze de ene dag dit vinden, en de andere dag dat. Daarbij zijn ze (over)gevoelig voor de reacties van anderen. Kortom een woelige levensfase die niet echt makkelijk is.

De leeftijdsgenoten spelen een belangrijke rol. Zij bieden zekerheid aan elkaar. Die zekerheid hebben ze nodig. Het bij een groep horen, is enorm belangrijk. Explorers zijn bereid een stuk van henzelf opzij te zetten om te voldoen aan de patronen die bij de groep horen. Uiterlijk en kleding vormen hier een onderdeel van. Zij zijn de symbolen voor wie je bent, wat je vindt.

Het verschil tussen jongens en meisjes is opvallend; de meisjes lopen op de jongens vooruit. Hun lichamelijke ontwikkeling gaat sneller, ze gaan met oudere jongens uit. De jongens van hun eigen leeftijd zijn veel meer hun kameraden met wie ze gewoon dingen doen. De belangstelling tussen beide groepen kan nogal eens uiteen lopen; de jongens willen voetballen, rugby, of grootse objecten pionieren, terwijl de meisjes liever kletsen, dansen, of toneel spelen. Het is voor de begeleider soms een hele tour om iets te vinden waarbij beide groepen aan hun trekken komen.

Spelbegeleiding

- Bied activiteiten aan die veilig én uitdagend zijn. Explorers vinden het vervelend om zich bekeken te voelen, terwijl het prachtig is als anderen naar je prestaties opkijken.
- Werk niet te prestatiegericht; leg de nadruk op samenwerken en uitbreiden van je eigen mogelijkheden.
- De activiteiten moeten het ontdekken, zelfstandig zijn, en samen zijn verenigen. Gespecialiseerde interesses komen veelvuldig voor, bijvoorbeeld bergsport, speleo, zeilen; geef hier ruimte aan. Het is belangrijk dat explorers eigen verantwoordelijkheid gaan dragen, ook voor de spelen en activiteiten die worden ondernomen. De begeleider is met name voorwaardenscheppend.

2.3.5 De roverscout

Roverscouts zijn tussen de 18 en 21 jaar oud. Vanaf deze leeftijd word je als een volwassene beschouwd. De roverscout kan dan ook zelfstandig zorgen voor de eigen omgeving en het programma dat gespeeld wordt. Het spel dat gedaan wordt, is als het ware een weerspiegeling van het leven zelf. Met positieve en negatieve ervaringen zal men moeten leren omgaan. Ook naar elkaar toe zal dit spelen, wie neemt de verantwoordelijkheid op zich voor dergelijke ervaringen en hoe wordt daar in de groep mee omgegaan?

Het programma richt zich op het opdoen van (internationale) ervaringen en het zich verder ontwikkelen als jong volwassene. Voor deze doelgroep is het belangrijk dat er een luisterend oor is, om zo nodig op terug te kunnen vallen en iemand die beschikbaar is om roverscouts te helpen reflecteren op het eigen gedrag.

2.3.6 Een overzicht

Kenmerken	Spel	Spelbegeleiding
Peuter/jonge kleuter		
<ul style="list-style-type: none"> • ontdekken • onderzoeken • eigen wil • spontaan • fantasie 	<ul style="list-style-type: none"> • spel is leren • eerste spelregels • weinig doelgericht • individueel • allerlei materialen • begin rollenspelen (imitatie) 	<ul style="list-style-type: none"> • nauwelijks leiding geven • individueel • dingen herhalen • niet teveel prikkels geven • eerste kringspelletjes
Bever		
<ul style="list-style-type: none"> • ontdekken • onderzoeken • spontaan • karakters worden duidelijker • zelfstandig • vriendjes • fantasie 	<ul style="list-style-type: none"> • rollenspel • spontaan en origineel • beweeglijk • leren door spelen • creatief • samenspelen • fantasiespel 	<ul style="list-style-type: none"> • aanleren vaardigheden • vijf spelvormen • niet te lange spelen • geef voorbeelden • gebruik fantasie • veel variatie • veel bewegen • gebruik thema's, verhalen
Welpen		
<ul style="list-style-type: none"> • vriendjes • groepsrollen • zelfstandiger • ontdekken woonomgeving • veel willen weten • samen doen is belangrijk • fantasie • creatief • actief 	<ul style="list-style-type: none"> • fantasie in het spel • spelregels meer toepassen • bewegen is belangrijk • bewegingen herhalen • coördinatie verfijnder • gezelschapsspelen • dingen zelf maken, zelf doen • veel technieken en vaardigheden willen leren 	<ul style="list-style-type: none"> • veel variaties aanbieden • veel bewegen • duidelijk leiding nodig • voorbeelden geven • nieuwe activiteiten aanbieden • fantasie, thema's gebruiken

Scouts		
<ul style="list-style-type: none"> • vriendengroep • erbij horen • prestatiegericht • veel interesses • sportief, actief • rechtvaardig • ontdekken, veel willen weten en kunnen 	<ul style="list-style-type: none"> • buiten spelen met de groep • doelgerichte bewegingen • samenspelen (teamgeest, tactiek) • veel oefenen is leuk • veel verschillende activiteiten naast elkaar • doelgericht 	<ul style="list-style-type: none"> • samenwerkingsspelen en activiteiten aanbieden • taken verdelen • mondelinge instructie is mogelijk, ook zonder voorbeelden • veel spelen, bewegen en met elkaar ondernemen • presteren als groep

Explorers		
<ul style="list-style-type: none"> • onzeker • je bekeken voelen • iets willen zijn • (over)gevoelig • kritisch • prestatiegericht • oog voor de toekomst • ontwikkeling van waarden en normen • meer abstract denken 	<ul style="list-style-type: none"> • specialistischer activiteiten • onzeker in bewegen, slungelachtig • groepswaarden en normen bepalen de activiteiten • prestaties zijn belangrijk • duidelijke verschillen tussen jongens en meisjes • doelgericht werken • meer theoretische achtergrond en tactiek 	<ul style="list-style-type: none"> • overleg bij spel- en activiteitenkeuze • voorwaardenscheppend • als gelijke behandelen • meer verantwoordelijkheid geven • zelf meedoen

Roverscouts		
<ul style="list-style-type: none"> • stap in de wereld als een volwassene • welke keuzes worden gemaakt ten aanzien van het eigen leven • hoeveel verantwoordelijkheid wil ik op me nemen? • het brein is nog niet volledig volgroeid. De reikwijdte van de eigen keuzes kan nog niet helemaal doorgrond worden 	<ul style="list-style-type: none"> • de onderlinge voorkeuren worden helder • aanvullende ervaringen opdoen • internationaal exploreren? • wat is serieus en wat is spel? 	<ul style="list-style-type: none"> • reflecteren op eigen gedrag • terug kunnen vallen op een vertrouwenspersoon • de onderlinge rollen in de groep zijn verwisselbaar

2.4 Leeftijd en ontwikkelingsfasen

Leeftijdsspecifieke verschillen in de speltakken binnen Scouting worden bepaald door leeftijd en ontwikkeling. In elke ontwikkelingsfase is een aantal ontwikkelingsgebieden bepalend voor de mogelijkheden van die leeftijdsgroep. Je kunt hier rekening mee houden in je voorbereiding op activiteiten en zorgen dat het programma past bij de 'samengestelde' groep, denk aan groepsverbondenheid en groepsbeleving.

In het schema zijn de volgende ontwikkelingsgebieden uitgewerkt: lichamelijk (groei en motoriek); verstandelijk/cognitief (kennis, inzicht, taal, fantasie/werkelijkheid, oorzaak/gevolg, middel/doel, probleemoplossend denken en handelen); sociaal (samenspel en samenwerken); emotioneel (zelfvertrouwen, binding met thuis). Dit is een korte weergave van de ontwikkelingsgebieden en enkele aspecten die daarbij passen. Later volgt een schema waarin de belangrijkste kenmerken te zien zijn. Omdat sociaal en emotioneel veel met elkaar te maken hebben zijn deze samengevoegd in één kolom. Dit overzicht geeft ook aan welke begeleidingsvorm toepasselijk zou kunnen zijn, zodat je daar rekening mee kunt houden.

Om een indruk te krijgen van de ontwikkelingsverschillen die voor kunnen komen in de verschillende speltakken, zijn de schema's gemaakt op leeftijd. Zo kun je laten zien dat in één speltak verschillen voorkomen in leeftijd en daarmee ook in ontwikkeling. Het is voor de leiding belangrijk te weten dat niet alle programma's op dezelfde wijze uitgevoerd kunnen worden in verband met de beschreven verschillen. In de schema's staan ook tips voor een passende begeleiding.

2.5 Beschrijving per leeftijdsgroep

De peuter/jonge kleuter (2 tot 4 jaar)

Lichamelijke ontwikkeling

- Ontwikkeling van rondkruipen, naar een voorwerp grijpen, naar kind dat kan lopen, hollen, springen, en klimmen.
- Het kind krijgt een betere coördinatie over de kleine spieren, waardoor verfijning van de handbeweging, zodat diverse vaardigheden mogelijk zijn: bouwen, uit-/aankleden, hanteren van allerlei voorwerpen op doelmatige manier, zoals een vork, schaar, potlood en puzzels.

Verstandelijke ontwikkeling

- Ontwikkeling van taalbeheersing en spraak is enorm. Het kind luistert en begrijpt wat er wordt gezegd, is (met korte zinnen) goed verstaanbaar, en leert zich steeds beter uit te drukken.
- Ontwikkeling van denken: het kind reageert zeer direct op prikkels uit z'n omgeving. Je ziet veel doelgericht en onderzoekend gedrag. Ze ontdekken de relatie tussen oorzaak en gevolg. Ze doen kennis op door concrete ervaringen: proefondervindelijk, imiteren van anderen. Zo leren ze eenvoudige handelingen uit te voeren.

Sociale ontwikkeling

- De kinderen spelen nog niet echt samen. Ze vinden het leuk als er meer kinderen zijn, maar ze spelen ieder voor zich. Bij de jonge kleuter komt hier verandering in. Echt samen spelen blijft lastig.
- Het nadoen van volwassenen om alledaagse vaardigheden te verwerven, zet zich voort in het fantasiespel. Dat biedt de mogelijkheid tot het doorleven van allerlei situaties.
- De peuter heeft nog maar een vaag begrip voor goed en kwaad; het moet nog leren te luisteren naar 'nee' en 'stop'. Het juiste gedrag wordt vooral door bevestiging verkregen.

Emotionele ontwikkeling

- De peuter wordt zich bewust van eigen wil. Eerste pogingen tot zelfstandigheid door alles te doen wat volwassenen doen, zelf aankleden, zelf iets in elkaar zetten, etc. Dit lukt uiteraard nog niet altijd. In de loop van het derde jaar komt het moment dat de peuter 'ik' zegt. Het 'nee' is niet van de lucht, want de peuter wil alles laten gebeuren zoals hij denkt dat het beste is. Alles is 'van mij'. Hij denkt heel egocentrisch. Deze uitingen zijn nodig voor de versterking van het zelfvertrouwen. Het besef dat je zelf iemand bent, los van je moeder en vader, geeft een gevoel van macht, maar maakt ook onzeker en angstig. Dergelijke periodes komen in de ontwikkeling nog meermalen terug. Bijvoorbeeld in de puberteit.
- De jonge kleuter is veel stabielier. Hij heeft als het ware zijn zekerheid, zijn zelfvertrouwen gevonden. Hij is heel open en onderzoekend en maakt soms prachtige opmerkingen. Een stabiele periode waarbij de wereld steeds groter wordt: een eerste keer naar school, de juf, de vriendjes. Allemaal indrukwekkende gebeurtenissen.
- De fantasie is nog werkelijkheid.
- De gevoelens van de kinderen zijn heel echt. Doordat ze slechts een korte tijd onthouden worden, zien we soms een snelle wisseling van stemmingen. 'Jantje huilt en Jantje lacht'.

2.5.1 Bevers

Leeftijd: 5 tot 7 jaar (groep 2 en 3 van de basisschool). Bij deze leeftijd spreken wij van de ontwikkelingsfase kleuter en schoolkind. Op school gaan bevers van het voorbereidende leerproces over naar het aanvankelijke leerproces. Dit is een emotionele periode voor de groei en de ontwikkelingsgebieden. Je kunt in de groep bevers de 5/6-jarigen en de 6/7-jarigen onderscheiden.

Bevers: 5/6-jarigen (groep 2 van de basisschool)

Lichamelijk	Verstandelijk/cognitief	Sociaal- emotioneel	Begeleiding/ leidinggeven
Groei van kleuter naar schoolkind met typische veranderingen in de lichaamsbouw.	Woordenschat is nog beperkt wat betreft moeilijke woorden en uitdrukkingen.	Zelfstandigheid en zelfredzaamheid zijn nog beperkt.	Spreek begrijpelijk, korte zinnen en duidelijk, overvraag niet.
Heel actief, beweeglijk en ontdekt zijn lichamelijke mogelijkheden en grenzen. Denk aan evenwicht en durf.	Nieuwsgierig, leergierig, in voor spannende dingen, maar kunnen fantasie en werkelijkheid nog niet onderscheiden.	Kan omgaan met regels, heeft behoefte aan eenduidigheid en structuur. Dit geeft zekerheid.	Stel niet te hoge eisen en laat bij corrigerende opmerkingen merken dat je het gedrag of de handeling afkeurt maar niet de persoon.

Hun oog- en handcoördinatie wordt één geheel, werkt samen. Is voor veel creatieve activiteiten en spelvormen belangrijk.	De spanningsboog, het concentratievermogen, is nog kort.	Zijn nog zoekende naar vriendjes, wisselen snel en zijn snel teleurgesteld als de ander niet is zoals verwacht.	Bied leuke, spannende, boeiende en korte activiteiten aan. Vooral niet te lang, maar herhaal regelmatig wat hun aanspreekt.
Bewegingen worden steeds meer doelgericht, zijn zintuiglijk ingesteld d.w.z. willen dingen voelen, horen en proberen.	Herkent letters en namen en kan soms de naam schrijven, maar niet elke groep 2 is al bezig met letters en lezen.	Bij een afwijzing of een ruzie nog niet bewust van de rol die zichzelf hebben, zijn nog erg op zichzelf gericht.	Houd rekening met activiteiten waarbij je iets moet lezen of schrijven. Gebruik pictogrammen als alternatief.
Grensverleggend bezig om eigen mogelijkheden te onderzoeken. Dit zowel motorisch als zintuiglijk.	Inzicht in oorzaak en gevolg en middel doel is minimaal waardoor hulp nodig om tot oplossingen te komen.	Rollenspel als imitatie helpt om de eigen gevoelens te ontdekken en fantasie en werkelijkheid te leren onderscheiden.	Geef ruimte voor ontdekking, zowel individueel als samen in korte activiteiten, die met variaties herhaald worden.

Bevers: 6/7-jarigen (groep 3 van de basisschool)

Lichamelijk	Verstandelijk/cognitief	Sociaal-emotioneel	Begeleiding/leidinggeven
Het figuur van de kleuter is veranderd in het figuur van een schoolkind, de kracht neemt toe en de mogelijkheden worden uitgetoetst.	De grip op de wereld groeit, het beheersen, durven en toepassen in het persoonlijke leerproces ontwikkelt zich, waardoor de persoonlijke grenzen ervaren worden.	Ergens bijhoren en een plek in een groep krijgen, is belangrijk. Er zijn twee werelden. De ene wereld wordt gevormd door jezelf en de groep en de andere betreft jezelf in de wereld van de volwassenen in het gezin, school en bijvoorbeeld Scouting.	Zorg dat je een goed beeld hebt van de verschillende werelden waarmee de bever te maken heeft. Probeer hiermee rekening te houden in de activiteiten, zodat er geen innerlijke conflicten ontstaan.
Prestatie gaat een rol spelen. Je laten gelden in de groep, je meten met anderen of meedoen aan een competitie geeft meer zelfvertrouwen en nieuwe energie.	Deze leeftijdsgroep kan al inschattingen maken. Ze weten wat ze aan elkaar hebben en wat ze van een ander kunnen verwachten.	De eigen identiteit, het zelfbeeld, zelfvertrouwen en gewetensontwikkeling krijgen een duidelijkere vorm.	Wat is belangrijk (waarden) en welke regels gelden (normen). De regels maken de wereld beheersbaar, geven duidelijkheid en daardoor krijg je als bever grip op de wereld.
Het spel is vooral gericht op bewegingsactiviteit zoals springen, rennen, klimmen en klauteren, een tikspel of een kring- en overloopspel.	De taal is gegroeid mede door de mogelijkheid van lezen en schrijven. De spanningsboog/het concentratievermogen neemt toe.	Herhalen is iets waar deze kinderen niet genoeg van krijgen. Omgaan met diverse vormen van verlies is moeilijk. De rol en het gedrag in de groep kan wisselen. Zelfstandig spelen, uitvoeren van opdrachten is mogelijk.	Zorg voor actie in de activiteiten en laat deze met variaties terugkomen. Herkenning en beheersing geven een gevoel van zekerheid en dat is goed voor het zelfbeeld. Een positief zelfbeeld is belangrijk voor het ontwikkelen van het zelfvertrouwen.
Het gericht aanleren van diverse motorische vaardigheden is mogelijk in passende activiteiten en met goede instructie.	Het probleemoplossend denken is mogelijk en kan geoefend worden door situaties te creëren waarin middel/doel en oorzaak/gevolg een rol spelen.	De verschillen tussen jongens en meisjes en denkers en doeners zijn waarneembaar. Fantasie en werkelijkheid worden steeds meer onderscheiden. Fantasie blijft wel een wezenlijk deel van het spel. Hier spelen het dorp <i>Hotsjietonia</i> en haar bewoners goed op in.	Geef sturing aan een activiteit, geef instructie en richtlijnen, maar geef ook ruimte om de individuele mogelijkheden te ontwikkelen.

2.5.2 Welpen

Leeftijd: 7 tot 11 jaar (groep 3, 4, 5 en 6 van de basisschool). Dit is de fase van het schoolkind, een periode waarin de groei en ontwikkeling meestal 'redelijk' rustig verlopen. In het vorige schema van de 6- tot 7-jarige bevers is te lezen welke kenmerken deze groep heeft bij de overgang van bever naar welp. Omdat binnen de basisschool ook door het aangeboden programma verschil te zien is in ontwikkeling en mogelijkheden van het kind, staat in het volgende schema ook weer een verdeling. De verdeling naar leeftijd geeft ook weer aan dat binnen de groep verschillen voorkomen die van betekenis zijn voor het programma, de begeleiding en de rol van de begeleiding.

Welpen: 7/8-jarigen (groep 3 en 4 van de basisschool)

Lichamelijk	Verstandelijk/cognitief	Sociaal-emotioneel	Begeleiding/leidinggeven
In de groei en de ontwikkeling is een toename van lichaamskracht te zien. De coördinatie van de zintuigen, het lichaam, de kracht en de omgeving laten een explosie aan bewegingsmogelijkheid en toe. Hierdoor is de individuele actie nu ook mogelijk in groepsverband.	Er is sprake van bewustzijn en bewust worden van het eigen kennen en kunnen en de betekenis hiervan in relatie tot anderen. De concentratie neemt langzaam toe waardoor langer bezig zijn met een activiteit groeit. Maar er is vraag naar veel variatie.	Je wilt ergens bijhoren, een plek hebben in de groep, maar het verdelen van de groepsrollen is erg moeilijk. Het kind zoekt evenwicht in de verschillende werelden waarin hij rollen toebedeeld krijgt, heeft of zou willen hebben. Hij krijgt te maken met oordelen en vooroordelen.	Zorg voor uitdagingen, variatie en kom tegemoet aan de fantasie en bewegingsdrang. Wees duidelijk bij uitleg en spreek regels af; dit geeft houvast. Varieer regelmatig de groepssamenstelling waardoor het kind zich leert aanpassen en alle groepsleden leert kennen.

Welpen: 8/9-jarigen (groep 4 en 5 van de basisschool)

Lichamelijk	Verstandelijk/cognitief	Sociaal-emotioneel	Begeleiding/leidinggeven
Nu de lichaamskracht vergroot, wordt de krachtmeting een deel van de competitie. De actieradius wordt groter door fietsen, skaten en het beoefenen van sporten in sportclubs.	Kinderen nemen steeds meer dingen waar en krijgen meer vakken aangeboden, waardoor hun interesses geactiveerd worden. Zij willen onderzoeken, ervaren en gaan dieper in op onderwerpen.	Winnen en verliezen moet je leren. Dit is bepalend voor je aanzien in de groep. Je weet wat kunt, mag en waar grenzen liggen; het geweten is ontwikkeld. Maar hoe past dat in de groep en hoe doe je dat in de verschillende situaties die voorkomen?	Bied een breed programma aan met veel spelmogelijkheden. Niet alleen competitie is belangrijk, maar ook samenspel waarvoor gezelschapsspellen, zang-, raadsel- en reactiespellen geschikt zijn. Geef sturing aan de groep.

Welpen: 9- tot 11-jarigen (groep 5 en 6 van de basisschool)

Lichamelijk	Verstandelijk/cognitief	Sociaal-emotioneel	Begeleiding/leidinggeven
Het buitenspel blijft belangrijk en beantwoordt aan de behoeften. De fijne motoriek breidt zich uit en wordt duidelijk in activiteiten als schrijven, creatieve activiteiten en het maken van constructies.	Belangstelling voor thema's krijgt vorm in spreekbeurten en verhalen. Belangstelling voor verzamelen, groeit afhankelijk van hobby's. Belangstelling voor techniek, natuur, mechaniek, codes en geheimschrift groeit. Fantasie en werkelijkheid hebben een eigen plaats gekregen. Kinderen van deze leeftijd gaan meer beredeneren, rationaliseren en met elkaar overleggen.	Behoeft aan groepsactiviteit is en blijft belangrijk. De uitdaging moet nu meer in de moeilijkheidsgraad gezocht worden. Vriendschappen worden duurzamer. Afzetten van jongens tegen meisjes en omgekeerd of groepen onderling, waarbij grenzen worden opgezocht, is zijn of worden zichtbaar.	Geef opdrachten en bied ruimte voor ontdekkingen, fantasie en dadendrang in het kader van 'verkennen'. Geef de richting aan, bied ondersteuning en geef begeleiding waar nodig. Wees je bewust van de ontwikkeling van de jeugd, de groepsdynamica en sluit je ogen niet als iets moeilijk of lastig is om op te pakken. Maak het bespreekbaar in de staf.

2.5.3 Scouts

Leeftijd: 11 tot 15 jaar (groep 7 en 8 van basisschool en leerjaar 1, 2 en 3 van het voortgezet onderwijs). Deze leeftijdsfase en de ontwikkelingsfase van prepuberteit en de puberteit is voor elke opvoeder en begeleider een eneroverende uitdaging. Een fase waarin behoefte aan zelfstandigheid groeit, veel praten met vrienden centraal staat en de mening van opvoeder en begeleider niet altijd op prijs wordt gesteld. Enerzijds willen zij nieuwe ervaringen opdoen en dingen anders doen, maar anderzijds geven vaste gewoonten en rituelen duidelijkheid en zekerheid. Op dit vlak opereren vraagt creativiteit, energie en vooral geduld. In deze groep komt de overgang van de basisschool naar voortgezet onderwijs aan bod. Omdat dit van betekenis is en een scheiding aangeeft, wordt dit ook weer verwerkt in het onderstaande schema. Door de welstand waarin wij leven (denk aan voeding) is met name de lichamelijke puberteit vervroegd.

Scouts: 11/12-jarigen (groep 7 en 8 van de basisschool).

Lichamelijk	Verstandelijk/cognitief	Sociaal-emotioneel	Begeleiding/leidinggeven
<p>Voorkeur voor buitenspel en als het kan in competitievorm. Ook jongens tegenover meisjes. Zij kennen hun eigen kracht, energie en mogelijkheden en maken daar dankbaar gebruik van. De hormonen gaan opspelen, lichamelijke veranderingen die de puberteit kenmerken, worden duidelijk. Het verschil in ontwikkeling tussen jongens en meisjes is zichtbaar. De persoonlijke verzorging kan, vooral bij jongens wel eens te wensen over laten en is niet belangrijk of juist héél belangrijk bij meisjes.</p>	<p>Realiteitszin en reëel denken leidt tot abstract denken. Dit past bij de schoolse vaardigheden die gevraagd worden. Zelfkennis groeit mede door het bewust zijn en worden van het eigen kennen en kunnen. Ook de sociale vaardigheden moeten nu meer vormen laten zien. Dit houdt verband met de groei van mensenkennis en het toepassen van die kennis. Aspecten als faalangst, compensatiegedrag, niet gemotiveerd zijn, 'pester' zijn of gepest worden, is afhankelijk van de mogelijkheden van de puber en ook van de reacties van de omgeving.</p>	<p>Thuis is en blijft de basis van waaruit het kind experimenteert en opereert. Grenzen in relaties worden gezocht, verlegd, kritisch bekeken, overdacht en er wordt op gereageerd. Het zelfbeeld, het zelfvertrouwen en de mate van zelfstandigheid laten zien hoe sterk het kind in het leven staat. Het zelf doen en aantonen dat het kan krijgt zowel individueel betekenis als in groepsverband. De betekenis van de groep is heel belangrijk en kan veel invloed hebben. Vriendschappen kunnen heel intensief zijn en de eerste verliefdheid komt voor.</p>	<p>Als begeleider moet je een beeld hebben welke veranderingen te verwachten zijn en gevraagd worden. Hoe en door wie worden de grenzen bepaald? Door de situaties of zijn er normen, regels en afspraken die de leidraad vormen? Zorg voor evenwicht tussen leiden en ruimte bieden voor experimenteren. Bespreek de situaties die anders lopen dan afgesproken of verwacht. Houd overzicht, overwicht en toon begrip. Structuur is en blijft belangrijk, omdat dit zekerheid biedt.</p>

Scouts: 12- tot 15-jarigen (leerjaar 1, 2 en 3 voortgezet onderwijs)

Lichamelijk	Verstandelijk/cognitief	Sociaal-emotioneel	Begeleiding/leidinggeven
Er is een groeisput te zien waarbij de lichamelijke groei in sprongen gaat, m.n. de lengte. Hierdoor raakt de puber letterlijk en figuurlijk uit zijn evenwicht en wordt slungelig en onhandig. Daarbij kan de seksuele rijping ook nog een gevoel van schaamte tot gevolg hebben. Het gaat vooral om de persoonlijke beleving. Deze is heel bepalend en de zelfbepalende maatstaven kunnen een minderwaardigheidsgevoel of onzekerheid tot gevolg hebben.	De overgang naar een andere school betekent veel nieuwe ervaringen opdoen. Alles wat vertrouwd was, loslaten. Ze krijgen te maken met een nieuwe groep, nieuwe vakken, meer docenten en een andere manier van leren. Deze ervaringen hebben invloed en hebben motivatie of demotivatie tot gevolg. Hierdoor wordt de zelfbeoordeling, de zelfkritiek en daarmee de zelfbetekenis beïnvloed. De realiteitszin kan zelfs vertekend worden of zijn.	Het proces van losmaken wordt duidelijk. Eigen ideeën, keuzes en beslissingen worden mede- gedeeld, beargumenteerd en worden al dan niet met toestemming uitgevoerd. Het meer omgaan met leeftijdsgenoten en het meer buitenshuis verblijven, hoort ook bij dat proces. Het conformeren aan een groep, het erbij horen, biedt steun bij alle onzekerheden. Het kan leiden tot onbegrip van volwassenen en conflicten.	Overschat en onderschat inzicht in menselijke relaties en de gevoelens van pubers niet. Blijf positief en objectief in situaties waarin gezocht wordt naar grenzen en waar kritiek te horen is. Zorg voor open communicatie. Wees een voorbeeld en ben je bewust van de betekenis hiervan. Je rol als begeleider verandert, je wordt steeds meer de coachende begeleider. Je geeft de richting aan, maar geeft ruimte die op andere manieren in te vullen.

Een belangrijk punt voor leiding aan pubers: is er sprake van een duidelijk leeftijdsverschil, dan zal de rol als begeleider eenvoudiger zijn dan bij een te klein leeftijdsverschil. Bij een klein leeftijdsverschil moet jij je steeds bewust zijn van je rol en je taak. Op het moment dat jij je hiervan niet meer bewust bent en er sprake is van gelijkheid, is het niet makkelijk overwicht te krijgen en te behouden. Begeleider zijn betekent dat je het programma draagt, de groep leidt, de eindverantwoordelijkheid draagt en dat er sprake is van een gezagsverhouding. Uitgangspunt is gelijkwaardigheid d.w.z. respect voor elkaar, maar door de verschillende rollen is en kan er geen sprake zijn van gelijkheid. Als je kiest voor een functie als stafid, door bijvoorbeeld van de explorers over te stappen, ben je geen jeugdlid meer van een speltak. Je bent dan actief vanuit een andere positie en een ander kader. Als je met een groepje besluit een speltak te begeleiden, vorm je samen een stafteam, met een daarbij passende rol en taak. Je komt dan niet om met je 'eigen' groepje iets gezelligs te doen. Je komt om als stafid op een andere manier een bijdrage te leveren aan Scouting.

2.5.4 Explorers

Leeftijd: 15 tot 18 jaar (bovenbouw van het voortgezet onderwijs of begin van een beroepsopleiding). De puberteit zoals hierboven beschreven, loopt nog door tot 16 jaar. Daarna begint de adolescentiefase die duurt tot ongeveer 21 jaar. Deze speltak gaat anders met elkaar en de leiding om. Zij willen actief betrokken zijn bij het programma. Regels en afspraken moeten voor iedereen duidelijk zijn. Alleen dan is ruimte mogelijk om de eigen inbreng van de explorers te realiseren. Maak steeds een planning voor een periode en bekijk hoe dit ingevuld kan worden en hoe de taken verdeeld worden. Je kunt delegeren en verantwoordelijkheden doorgeven, maar bedenk dat je steeds de eindverantwoordelijke bent en blijft. Maak ook afspraken over de communicatiemiddelen die gebruikt

worden en hoe ze gebruikt worden. Niets is zo vervelend als een mail of een berichtje te verwachten en niets te horen tot op het laatste moment. Communicatie is bepalend voor de motivatie, betrokkenheid (groepsverbondenheid) en de visie (groepsbeleving) van Scouting. Vrijheid en blijheid zijn mooi, maar betekenen niet vrijblijvendheid. Er wordt iets uitgedragen door alle betrokkenen en daarmee wordt het beeld van Scouting gecreëerd.

Explorers: 15-18 jaar (bovenbouw vervolgonderwijs of begin beroepsopleiding)

Lichamelijk	Verstandelijk/cognitief	Sociaal-emotioneel	Begeleiding/leidinggeven
De groei en de ontwikkeling verloopt bij de jongens trager dan bij de meisjes, maar bij beide groepen is sprake van onrust en onevenwichtigheid. Hun invulling van tijd en nieuwe activiteiten kan een verschuiving van het dag- en nachtritme tot gevolg hebben. De vermoeidheid slaat toe met liggen of hangen met als doel om alles weer in evenwicht te krijgen. Het accepteren van een 'ander' lijf en de beleving van het voorkomen wordt in hoge mate bepaald door het zelfbeeld.	Schoolprestaties zijn afhankelijk van de mogelijkheden en de gemaakte keuzes. De interesse in anderen is groot en is belangrijk, vandaar de urenlange gesprekken. De kritische houding t.a.v. mens en de maatschappij groeit. De eigen visie wordt ontwikkeld en daarmee groeit de eigen identiteit. Je weet wat de groep van je verwacht, je leert wat bij je past, wat je kunt en wat je wilt. Vanuit meerdere kanten wordt druk uitgeoefend om je te leren aanpassen.	De puber is egocentrisch en altijd bezig zichzelf te vergelijken met anderen. De adolescent komt tot een meer reëel en positief zelfbeeld. Alles is gericht op het vinden van de eigen identiteit en individualiteit gaat samen met persoonlijke weerstand van de omgeving. De kritische houding vraagt om ondersteuning van anderen om zo te vergelijken en dat vind je in de groep waar je bij hoort. Vaste vriendschappen en verliefdheden komen daaruit voort. Er moeten steeds veel en nieuwe keuzes gemaakt worden.	Zorg voor een rustige sfeer en geef de jongeren de ruimte om gesprekken te voeren over de onderwerpen die zij belangrijk vinden. Geef tekst en uitleg over zaken die je belangrijk vindt. Bespreek gedrag of keuzes, geef objectief informatie en laat ze daarmee zelf conclusies trekken die al dan niet weer besproken worden. Maak samen het programma en plan vooruit om betrokkenheid vast te houden. Geef verantwoordelijkheid en delegeer programma-onderwerpen. Zorg voor evenwicht tussen programma-onderwerpen die jij als leiding wilt inbrengen om de doelstelling van Scouting vast te houden, de actualiteit en de voorstellen van de explorers. Wees duidelijk, consequent en rechtvaardig en zorg voor een verstandhouding op basis van gelijkwaardigheid maar niet van gelijkheid.

2.5.5 Roverscouts

Leeftijd: 18 tot 21 jaar (beroepsopleiding of aan de beginnende arbeid). De adolescentiefase duurt tot ongeveer 21 jaar. Roverscouts vormen zelf het eigen programma. Regels en afspraken moeten voor iedereen duidelijk zijn en worden door de roverscouts zelf bepaald en gehandhaafd. De roverscouts ondersteunen elkaar in het aangaan van uitdagingen en het vormgeven van het programma. Voor de roverscouts is er desgewenst begeleiding beschikbaar voor het vormgeven van de samenwerking en de eigen ontwikkeling.

Communicatie binnen de speltak is bepalend voor de motivatie, betrokkenheid (groepsverbondenheid) en de visie (groepsbeleving) op Scouting. Vrijheid en blijheid zijn mooi, maar betekent geen vrijblijvendheid. Er wordt iets uitgedragen door alle betrokkenen en daarmee wordt het beeld van Scouting gecreëerd.

Lichamelijk	Verstandelijk/cognitief	Sociaal-emotioneel	Begeleiding
De lichamelijke groei en de ontwikkeling is al vergevorderd. Het nieuwe 'lijf' is meestal al aardig geaccepteerd. Er kunnen nog lichamelijke onzekerheden zijn die een plekje moeten krijgen.	De eigen visie wordt verder ontwikkeld en daarmee groeit de eigen identiteit. Je weet wat de groep van je verwacht, je leert wat bij je past, wat je kunt en wat je wilt.	De adolescent komt tot een meer reëel en positief zelfbeeld. Alles is gericht op het verder vinden van de eigen identiteit en individualiteit gaat samen met persoonlijke weerstand of weerstand van de omgeving. De kritische houding vraagt om ondersteuning van anderen om te vergelijken, en een positief zelfbeeld is belangrijk om doorgroei mogelijk te maken.	Bespreek gedrag of keuzes door feedback te geven op het reilen en zeilen in de speltak en op individueel niveau, geef objectief informatie en laat roverscouts daarmee zelf conclusies trekken die al dan niet weer besproken worden.

Tot slot de opmerking dat alle genoemde ontwikkelingen in relatie tot leeftijd geen vaststaande ontwikkelingen voor die leeftijd zijn. Er komen individuele verschillen voor; de een is wat sneller of langzamer dan de ander op een bepaald ontwikkelingsgebied of in een bepaalde fase.

Maak voor meer achtergrondinformatie gebruik van Internet. Ga naar Google en zoek naar ontwikkelingspsychologie in of naar de ontwikkelingsfase waar je meer over wilt weten.

2.6 Jeugd en jongeren met een beperking of met ander gedrag

Mensen met een beperking worden belemmerd in hun functioneren. De beperking kan ontstaan door een handicap, een stoornis of problemen in de ontwikkeling of meer specifiek een ontwikkelingsgebied. Door de belemmering in het functioneren, vertonen mensen ander gedrag of niet passend gedrag. Ander gedrag of niet passend gedrag wil zeggen anders dan gangbaar is of gebruikelijk is. De vraag is wie bepaalt wat gangbaar is of gebruikelijk is. Bij Scouting betreft het gedrag passend bij de speltak en waarden en normen die daarbij passen. Waarden en normen die door Scouting Nederland zijn vastgesteld en door de leidinggevenden worden ondersteund en uitgedragen.

Een korte weergave van beperkingen. Je kunt onderscheid maken tussen aangeboren en niet aangeboren. Niet aangeboren beperkingen kunnen ontstaan door ziekte, ongeval of ontwikkelingsachterstand.

Zowel bij aangeboren als niet aangeboren kun je een verdeling maken wat betreft de beperkingen.

Het gaat dan over:

- Lichamelijk gebied: motorisch, zintuiglijk of een beperking met betrekking tot de organen.
- Cognitief gebied: verstandelijke beperkingen in lichte tot zware mate, leerproblemen en leerstoornissen.
- Sociaal gebied: vormen van contactstoornissen.
- Meervoudig: er is sprake van een combinatie van meerdere beperkingen.

Elke Scoutinggroep zal in overleg met het bestuur moeten kijken wat mogelijk is als ouders of verzorgers een kind aanmelden met een beperking. Niet alleen het kind met de beperking is dan punt van bespreking maar ook de impact die dit kan hebben op de andere deelnemers van de speltak. Op het moment dat een kind met een beperking opgenomen wordt in een speltak zal hierover goed gecommuniceerd moeten worden met ouders of verzorgers. Bespreek wat de kenmerken van gedrag zijn bij het kind en maak afspraken hoe hiermee om te gaan. Wees alert en zorg dat de activiteiten passen binnen de visie van Scouting en de speltak.

In groepen zijn er regelmatig kinderen met problemen op het gebied van leren, aandacht en gedrag. Wat leerproblemen betreft, hoeft dit geen probleem te zijn bij de uitvoering van spel- en andere Scoutingactiviteiten. Het kan voorkomen dat een kind niet of moeilijk instructies kan lezen of begrijpen. Ook inzicht in situaties kunnen niet ingeschat worden, het probleemoplossende vermogen is niet adequaat. Hier kun je rekening mee houden en gebruik maken van hulp van de andere groepsleden. Soms kunnen andere kinderen beter, op niveau, iets uitleggen dan de leidinggevenden. Regelmaat en duidelijkheid bieden zekerheid en dat is goed voor het zelfvertrouwen.

2.6.1 Kinderen met een aandachtsstoornis

Kinderen met aandachtsstoornis zijn zeer snel afgeleid. Ze kunnen zich niet of nauwelijks concentreren en horen dikwijls niet wat er gezegd wordt. Alles heeft invloed op hen en kan hen afleiden. Deze kinderen kunnen ook hyperactief zijn, hoeft niet zo te zijn. Is het kind ook hyperactief, dan kan dit een storend effect hebben en invloed hebben op de groep waarin het actief is. Hyperactief gedrag is vaak storend gedrag. Soms zie je ook impulsief gedrag. Eerst doen dan denken of ongeduldig reageren. De oorzaak is niet altijd duidelijk, maar is veel informatie over dit onderwerp. Voor informatie kun je internetsites over ADHD of ADD bekijken. Voor de begeleiding van deze kinderen is het goed te weten dat zij veel structuur en duidelijke regels nodig hebben en als het kan niet teveel prikkels tegelijkertijd aangeboden moeten krijgen. Wat de pedagogische aanpak betreft, is een positieve benadering effectiever dan steeds de nadruk te leggen op het gedrag dat niet goed gaat. Het impulsieve, ongeremde gedrag leidt vaak tot conflicten. Benadruk waar het kind wel goed in

is en moedig het daarin aan. Het gevoel van eigenwaarde moet positief bevestigd worden waardoor het meer zelfvertrouwen krijgt. Van de leidinggevende wordt verwacht dat er consequent opgetreden wordt, dat hij duidelijk instrueert, overzichtelijke taken geeft, ruimte en aandacht geeft aan initiatieven van het kind en vooral tijd besteedt aan het aanleren van sociale vaardigheden.

2.6.2 Kinderen met een contactstoornis

Kinderen met een contactstoornis hebben problemen in het hebben van contact en het communiceren. Een vorm van contactstoornis is autisme. Een contactstoornis kan bij iedereen voorkomen. Het kan bij mensen met een verstandelijke beperking, bij hoogbegaafden maar ook bij ieder van ons in meerdere of mindere mate voorkomen. Een van de meest bekende vormen van contactstoornis is autisme of daarop lijkende vormen worden aanverwante contactstoornissen genoemd. Autismen wordt gekenmerkt door stoornissen in de intermenselijke communicatie. Het begrijpen en beoordelen van communicatie is daarbij ernstig verstoord. De betreffende persoon is sterk in zichzelf gekeerd. Wees voorzichtig met de uitspraak dat iemand autistisch is. Er komt autistisch gedrag voor dat wil zeggen dat er 'autistisch' gedrag vertoond wordt, maar dat dit gedrag voldoet niet aan de criteria van autisme. Het is pas autisme wanneer er een relatie- én contactstoornis én taal- én spraakstoornis én weerstand tegen verandering waarneembaar is. Het is dus een heel scala aan problemen dat samen moet voorkomen.

Omgaan en begeleiden van kinderen met contactstoornis wordt bepaald door de mate waarin het betreffende kind iets kan leren van zijn leervermogen. Het kind met een contactstoornis vraagt onduidelijke structuur, een duidelijke, eenduidige en consequente aanpak en een gestructureerde en overzichtelijke omgeving. Dit is niet altijd te realiseren binnen Scouting. Wat kan wel? Een vast honk waarin alles zoveel mogelijk op een vaste plaats staat en hangt waardoor overzicht ontstaat voor het kind. Probeer te achterhalen waar zijn interesses op gericht zijn en sluit aan bij deze interesses. Stimuleer en beloon gewenst en gevraagd gedrag.

2.6.3 Kinderen met gedragsproblemen

Kinderen met gedragsproblemen hebben problemen om zich te gedragen zoals de omgeving waarin zij verkeren van hen vraagt. De culturele achtergrond en de opvoeding leren het kind hoe zich aan situaties aan te passen. Hier kunnen de eerste gedragsproblemen ontstaan. Waar kun je dan aan denken? Aan het leren omgaan met waarden en normen. Wat vinden wij belangrijk (de waarden) en welke normen (grenzen) hanteren wij. Grenzen zijn heel belangrijk om te leren hoever je kunt en mag gaan. Ieder mens zal grensverleggend gedrag vertonen en test hoe ver de grens verlegd kan en mag worden. Hier gaan kinderen soms heel ver in en ze onderzoeken daarmee hoe de omgeving reageert. De opvoeder of leidinggevenden moeten bepalen wat acceptabel is en wanneer de grens bereikt is. Wees consequent in je reactie. Wat vandaag mag, kun je morgen niet zonder uitleg afkeuren. Als kinderen niet weten waar de grenzen liggen of er niet op aangesproken worden, gaan zij grensoverschrijdend gedrag vertonen en dit kan leiden tot problematisch gedrag. Problematisch gedrag kan gevaarlijk of bedreigend worden voor het kind of zijn omgeving. Probleemgedrag is meestal een vraag om hulp die niet op een andere manier kenbaar gemaakt kan worden.

Gedragsproblemen komen in vele vormen voor. Als leidinggevende moet je ook steeds kijken of het hier gaat om een incidentele vorm of dat er sprake is van structurele gedragsproblemen. Bij een incidenteel probleem handel je anders dan bij structureel voorkomende gedragsproblemen. Hieronder staan enkele vormen van gedragsproblemen. Deze gedragsproblemen kunnen voorkomen, maar zijn

meer bedoeld om je te laten zien dat er veel vormen zijn. Mocht je in de praktijk hiermee te maken krijgen, zoek dan informatie en bespreek het vooral met ouders, verzorgers en leidinggevenden. De beschrijving is hier summier en hierna wordt alleen een opsomming van de kenmerken gegeven.

Gedragsproblemen hebben de volgende kenmerken:

- Agressief gedrag waarbij anderen aangevallen worden. Dit kan verbaal en/of fysiek zijn.
- Destructief gedrag waarbij moedwillig iets vernield wordt.
- Dwangmatig gedrag waarbij steeds op dezelfde manier gedrag waarneembaar is, zoals gillen of gooien met voorwerpen.
- Teruggetrokken gedrag dat structureel vertoond wordt. Een kind dat lijfelijk aanwezig is, maar dat zich nooit betrokken voelt of is.
- Angstig gedrag past bij fasen in de ontwikkeling of gebeurtenissen en is van voorbijgaande aard. Kinderen met traumatische ervaringen laten een andere vorm van angst zien die verbonden is aan ingrijpende situaties. Zorg ervoor hiervan op de hoogte te zijn, zodat je op de juiste manier kunt reageren.
- Faalangst is een sterke onzekerheid bij het leveren van prestaties of uitvoeren van opdrachten, waardoor angst ontstaat.
- Hoogbekwaamheid om niet te spreken van hoogbegaafdheid. Hoogbegaafd zijn is op alle ontwikkelingsgebieden uitzonderlijk goed scoren. In de praktijk heb je veel meer te maken met kinderen die op één van de ontwikkelingsgebieden heel hoog scoren (hoogbekwaamheid). Een voorbeeld wordt gevormd door kinderen die verbaal heel sterk zijn en altijd een antwoord klaar hebben voordat een ander de kans krijgt. Hoe geef je andere kinderen een kans? Geef het kind dat hoogbekwaam is een taak en een verantwoordelijkheid die past bij de speltak.
- Regressief gedrag is gedrag dat niet past bij de ontwikkelingsfase. Het kind vertoont ineens kinderachtig gedrag, het vervalt in gedrag waar het al overheen was. De oorzaak is te vinden in concrete angst, ziekte of in een verlieservaring.
- Oneerlijk gedrag kan gedrag zijn waarbij fantasie en werkelijkheid niet te onderscheiden zijn; waarbij de werkelijkheid verdrongen wordt. Een andere vorm is stiekem gedrag met als doel een ander in een kwaad daglicht te stellen of schade te berokkenen. Dit gedrag kan zelfs leiden tot crimineel gedrag.
- Automutilatie betreft gedrag waarbij het kind zichzelf moedwillig pijn doet zoals zichzelf bijten, krabben of ernstige vormen van verminken.
- Pestgedrag is gedrag waarbij een slachtoffer wordt gezocht dat steeds het mikpunt is of waarbij het kind het slachtoffer is van pestgedrag.

Het probleemgedrag kan je soms voor een raadsel stellen of een machteloos gevoel veroorzaken. Belangrijk is om te achterhalen wat de oorzaak is van dit gedrag, het bespreekbaar te maken en indien noodzakelijk of indien wenselijk maatregelen te treffen.

Probeer als leidinggevende bij alle voorkomende gedragsproblemen een vertrouwensrelatie op te bouwen. Wees duidelijk en consequent. Maak de regels duidelijk en vertel welke gevolgen het niet naleven van de regels kan hebben. Zoek de sterke kanten van het kind met problematisch gedrag en benadruk dit of gebruik dit in het programma door inspraak en medeverantwoordelijkheid te geven. Beloon positief gedrag.

3 Werkvormen

3.1 Schema 1: het raamwerk van de training

Naam training:	Leeftijdseigen kenmerken
Randvoorwaarden	
Tijd:	150 minuten
Omgeving accommodatie:	Binnen, lokaal
Doelgroep:	Leidinggevenden
Aantal deelnemers:	Maximaal 24
Aantal trainers:	Minimaal 2, maximaal 5
Beginniveau deelnemers:	Minimaal basisniveau
Eindtermen deelnemers:	Zie kwalificatiekaart
Overzicht van de inhoud:	Werkvorm 1: Het kind in jezelf Werkvorm 2: Lichamelijke ontwikkeling Werkvorm 3: Probleemgedrag en beperkingen
Documentatie:	Zie achtergrondinformatie
Materiaal:	Papier, pen, stiften en een opdrachtentvel

3.2 Schema 2: het draaiboek

Tijd	Wat doe je en hoe	Waarom	Attent zijn op	Materiaal
0.00	Welkom en globale uitleg programma.	Mensen welkom heten, kader bieden.	Huisregels, aansluiten bij verwachtingen.	Programmaflap/sheet.
0.10	Het kind in jezelf, een korte verkenning.	Verbinding maken met de eigen beleving als kind, is dat nu anders?	Reëel kijken hoe het nu in de eigen speltak gaat.	
0.30	Lichamelijke ontwikkeling.	De ontwikkelingsgebieden in beeld krijgen. De kennis helder in beeld brengen.	Alle gebieden aandacht geven, ook de speltakken naast de eigen speltak.	Uitspraken op kaartjes.
1.15	Korte pauze.	Even ontspanning.		Koffie/thee.
1.25	Probleemgedrag en beperkingen.	Inzicht geven in de grenzen en mogelijkheden.	Inhoudelijke discussie voeren, het gaat om het leereffect. Gelijk krijgen is niet belangrijk.	Voorbeeld stelling.
1.30	Bespreken van de goede en slechte opkomsten.	Deelnemers krijgen inzicht in de redenen waarom het van belang dat een spel aansluit bij de leeftijdseigen kenmerken.	De casussen die meegenomen zijn. Hierbij de casus pakken waarbij het proces centraal staat (dus het leeftijdseigene en niet een incident).	
2.10	Toets.	leeftijdskennmerken nogmaals naar voren laten komen.		Toets.
2.20	Afronding onderwerp.	Even kort terughalen wat er gedaan is. Evaluatie van aanpak.	Beeld dat mensen mee terugnemen naar de thuissituatie.	
2.30	Einde.			

3.3 Aanleiding/uitleg

- huisregels

Doel

Huisregels

Na het doorlopen van deze module:

- weet je wat de kenmerken zijn van de ontwikkelingsfasen
- weet je wat het verband is tussen het spel en de ontwikkeling passend bij de leeftijd
- kun je inschatten wat voor jouw speltak en de speltakken onder en boven je, relevante leeftijdsontwikkelingen zijn.

Op laten schrijven met welk doel ze komen (en weg willen gaan). Verwachtingen/motivatatie inventariseren.

Bij binnenkomst krijgen de deelnemers 2 post-its (liefst groen en rood) en hierop worden de volgende vragen beantwoord:

Welk spel heb jij binnen je speltak gedaan, maar liep totaal niet, ondanks de voorbereiding?

Geef een beschrijving van dit spel. (op de rode post-it)

Welk spel vindt jouw speltak ontzettend leuk?

Geef een beschrijving van dit spel. (op de groene post-it)

Na de uitleg van leeftijdseigen kenmerken gebruiken we deze spellen spelen, om een koppeling te maken tussen theorie en praktijk.

3.4 Beschrijving van de onderdelen

Werkvorm 1 gaat in op de relatie van het spel met de leeftijdsontwikkeling.

Werkvorm 2 gaat specifiek in op de verschillende ontwikkelaspecten bij de leeftijdsgroepen.

Werkvorm 3 gaat in op het gedrag bij problemen en beperkingen.

3.5 Werkvorm 1: Het kind in jezelf

Stap 1

De trainer geeft een korte inleiding op het onderwerp. Daarna krijgt iedereen papier en pen. In tien minuten moeten de deelnemers beschrijven hoe zij speelden toen zij zo oud waren als de jeugdleden waarmee ze werken.

Geef hierbij een aantal richtvragen:

- Wat vond je leuk?
- Wat vond je vervelend?
- Met wie speelde je? Samen en alleen? In welke verhouding?
- Waar speelde je: binnen of buiten?

Wat waren de favoriete plekjes?

Welke materiaal gebruikte je om mee te spelen?

Stap 2

Maak per speltak subgroepjes van drie deelnemers. In de subgroepjes wordt informatie uitgewisseld. Ga na wat je gemeenschappelijk hebt en waarin je verschilt. Ga vervolgens na wat de oorzaken zijn van deze verschillen.

Stap 3

Geef de subgroepjes de opdracht een beschrijving te maken van het spel dat je zou willen spelen in jouw speltak. Maak het zo werkelijkheidsgetrouw mogelijk. Wat zou je hierdoor anders aan willen pakken in jouw eigen speltak. Wissel informatie met elkaar uit en bespreek dit kort.

3.6 Werkvorm 2: Situatiebeschrijving

Stap 1 (25 minuten)

De deelnemers werken in subgroepjes. Per subgroep ontvangen zij een spelbord waarop de volgende vakken staan aangegeven:

	jonger	eigen speltak	ouder	weet niet
lichamelijk				
verstandelijk				
sociaal				
emotioneel				

Tevens ontvangen ze een groot aantal kaartjes waarop uitspraken, situaties en korte anekdotes beschreven staan (zie bijlage). De kaartjes liggen omgekeerd op een stapel. Om beurten pakt iemand een kaartje, leest het hardop voor, en plaatst het in het vak waar het thuis hoort. De andere spelers moeten dit goedkeuren. Zo niet, houd dan een korte discussie. Worden de spelers het niet eens, dan komt dit kaartje in het vak 'weet niet' terecht.

Tijdens het spel kan een trainer per subgroep meedoen, zodat bij onduidelijkheden omtrent de ontwikkelingsfase toelichting kan worden gegeven.

Stap 2, 20 minuten

Hang de speelborden van de verschillende subgroepen naast elkaar. Behandel plenair de kaartjes waar discussie over was binnen de groepjes. Ga na welke plaats deze kaartjes bij de anderen hebben gekregen. Geef commentaar op de invulling van de speelborden, en laat de deelnemers vragen stellen.

3.7 Werkvorm 3: Probleemgedrag en beperkingen

Doelen

De deelnemer kan met betrekking tot zijn eigen leeftijdsgroep aangeven wat de achtergronden kunnen zijn van probleemgedrag aan de hand van praktijkvoorbeelden. Kunnen analyseren en aanpak verzinnen.

Achtergronden kunnen zijn:

- Factoren voortvloeiend uit ontwikkelingsfase.
- Temperament.
- Beperkingen van het jeugdlid.
- Groeps- en spelsituaties.

Met deze zaken op de achtergrond een korte inleiding houden.

Methode

Stellingenspel met behulp van banken, waarbij de eerste stelling door de trainers wordt geïntroduceerd.

De volgende stellingen komen uit de cursistengroep:

- Cursusstaf op startstelling: als leid(st)er houd je rekening met de beperkingen van een zwakker begaafde scout. Als je dus gaat pionieren sjuwt André of Monique de palen, want die knopen ga je hem of haar niet voor de zoveelste keer uitleggen. De cursisten kiezen allemaal een bank voor: eens/oneens/ik weet niet. De staf begeleidt het gesprek n.a.v. verschillende meningen. Vraag uit de drie meningen/banken een of meerdere mensen wat de redenen en achtergronden zijn voor die mening. Als mensen tijdens het gesprek de behoefte voelen voor een andere mening te kiezen, dan mogen ze naar een andere bank lopen. Het gaat dan niet om consensus, het doel is de verschillende achtergronden en inzichten aan de orde te laten komen. Zo kom je er als leidinggevende achter welke manier er zijn om een situatie aan te pakken.
- De cursisten gaan twee- of drietallen een eigen stelling voorbereiden, neem daarvoor tien minuten de tijd. Een cursist neemt de plek in van de spelleider. Iedereen kiest weer zijn plaats op bank a, b of c. De cursusstaf doet ook mee in stellingname en kan dus ook de boodschap t.o.v. onderwerp kwijt. Voer een inhoudelijke discussie.

4 Toets

4.1 Toetscriteria

Na het doorlopen van deze module:

- weet je wat de kenmerken zijn van de ontwikkelingsfasen;
- weet je wat het verband is tussen het spel en de ontwikkeling passend bij de leeftijd;
- kun je inschatten wat voor jouw speltak en de speltakken onder en boven je, relevante leeftijdsontwikkelingen zijn;
- weet je welke beperkingen kunnen voor komen en welke aanpak je als leidinggevende kunt kiezen.

4.2 Uitleg toetsvorm

In deze module heb je geleerd over leeftijdseigen kenmerken van de jeugdleden in de verschillende speltakken. Zo werd er gekeken naar het spel dat bij de ontwikkelingsfasen hoort en is de ontwikkeling van de leeftijdsgroepen uitgewerkt in cognitieve, lichamelijke, sociale en emotionele aspecten.

Toetsmogelijkheid 1

Opdracht: Neem een voorbeeld uit je eigen speltak waarin een kind opvallend gedrag vertoonde. Beschrijf de situatie met zoveel mogelijk details. Hoe was de situatie? Welke rol/taak/plek had het betreffende kind? Welk gedrag vertoonde het kind? Was het hinderlijk? Voor wie? Waarom wel/niet?

Subvraag 1: Welke kenmerken horen bij de ontwikkelingsfase waarin het kind gezien de leeftijd zit?

Subvraag 2: Welke kenmerken heb je gezien die afwijken?

Subvraag 3: Noem twee dingen die jij (en jouw team) een volgende keer anders kunnen doen om het opvallende gedrag beter in de hand te hebben?

Toetsmogelijkheid 2:

Vraag: Welke van de vier hoort er niet bij?

		A	B	C	D
1	Bever	Veel fantasie.	Spelen om te leren	Naspelen.	Voortdurend onder toezicht.
2	Bever	Zeer veel afwisseling.	Introduceren groepsspelletjes	Eén spelvorm in één activiteit.	Heeft veel ruimte nodig.
3	Welp	Fantasie en werkelijkheid komen van elkaar los.	Nog veel bewegingsdrang	Goed gevoel voor tactiek.	Lezen en schrijven als onderdeel van spel.
4	Welp	Zwemmen.	Abseilen	Fietsen	Kanoën.
5	Scout	Belangrijk om erbij te horen.	Spelregels en grenzen zijn onbelangrijk.	Zonder leiding er op uit.	Informatieve en samenwerkingsactiviteiten.
6	Scout	Estafette met hindernissen.	Zeilen.	Pionieren.	Hiken.
7	Explorer	Eigenwaarde en aanzien van belang.	Voldoen aan patronen in de groep.	Eigen verantwoordelijkheid nemen.	Leiding bepaalt programma.
8	Roverscout	Geen enkele achtervang meer nodig.	Internationale ervaringen.	Zorgt zelfstandig voor programma.	Zorgt zelfstandig voor omgeving/locatie.

9	Beperkingen	Allergie.	Motorisch.	Cognitief.	Sociaal.
10	Aandachtsstoornis .	Snel afgeleid.	Horen vaak niet wat er wordt gezegd.	Veel structuur en duidelijke regels nodig.	Leiding wijst kind steeds op fouten.
11	Contactstoornis.	Met woorden aangeven wat je voelt (boos, blij).	Eenduidige en consequente aanpak.	Met gezichtsuitdrukking aangeven wat je voelt (boos, blij).	Sluit aan bij interesse kind.
12	Afwijkend gedrag.	Leiding zoekt naar mogelijke aanpassingen.	Groep houdt altijd rekening met ieder kind.	In open sfeer wordt begrip gekweekt.	Betrek ouders bij aanpak.

4.3 Antwoordmodel/beoordelingsformulier

Nakijksleutel

Minimaal acht antwoorden goed betekent geslaagd.

1=D, 2=D, 3=C, 4= B, 5=B, 6= A, 7=D, 8=A, 9=A, 10=D, 11=C, 12=B

Bijlage 1: kaartjes

 Scouting "Vossenjacht"	OVER LEEF TIJD	 Scouting Zakdoekje leggen	OVER LEEF TIJD
 Scouting Blindemannetje	OVER LEEF TIJD	 Scouting Kampvuurverhaal vertellen	OVER LEEF TIJD
 Scouting Levend ganzenbord	OVER LEEF TIJD	 Scouting Boompje verwisselen	OVER LEEF TIJD
 Scouting De wet voordragen	OVER LEEF TIJD	 Scouting Door- fluistertje	OVER LEEF TIJD



Memory

OVER

LEEF
TIJD



Spookhuis maken
en spelen

OVER

LEEF
TIJD



Kampvuur

OVER

LEEF
TIJD



Bonte avond
voorbereiden

OVER

LEEF
TIJD



Hutten
bouwen

OVER

LEEF
TIJD



Openen

OVER

LEEF
TIJD



Geïnstalleerd
worden

OVER

LEEF
TIJD



Broodjes
bakken

OVER

LEEF
TIJD



Je tent
opzetten

O
V
E
R

L
E
E
F
T
J
U
D



Slagbal

O
V
E
R

L
E
E
F
T
J
U
D



Tocht
lopen

O
V
E
R

L
E
E
F
T
J
U
D



Primitief
koken

O
V
E
R

L
E
E
F
T
J
U
D



Knutselen

O
V
E
R

L
E
E
F
T
J
U
D



Iemand is 'm
niemand is 'm

O
V
E
R

L
E
E
F
T
J
U
D



Naar een
verhaal luisteren

O
V
E
R

L
E
E
F
T
J
U
D



Paaltjes
voetbal

O
V
E
R

L
E
E
F
T
J
U
D



Vlaggenroof



Levend
kwartetten



Poppenkast



Ridder spelen

O
V
E
R

L
E
E
F
T
J
U
D

O
V
E
R

L
E
E
F
T
J
U
D

O
V
E
R

L
E
E
F
T
J
U
D

O
V
E
R

L
E
E
F
T
J
U
D



Hollandsche
leeuwen



Apenkooien



Hints



Televisie-
tikkertje

O
V
E
R

L
E
E
F
T
J
U
D

O
V
E
R

L
E
E
F
T
J
U
D

O
V
E
R

L
E
E
F
T
J
U
D

O
V
E
R

L
E
E
F
T
J
U
D



Mastworp
leggen

O
V
E
R

L
E
E
F
T
J
U
D



Draad door
een naald halen

O
V
E
R

L
E
E
F
T
J
U
D



Moeder we zitten
In de knoop

O
V
E
R

L
E
E
F
T
J
U
D



Verkleeden en
schminken

O
V
E
R

L
E
E
F
T
J
U
D